

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang peningkatan matematika anak dalam konsep berhitung melalui permainan tradisional “Gepuk Pole” di TK Kartika IX-8 Asrama Yonif Linud 305 kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang dengan subyek penelitian dipilih secara *purposif* (sesuai dengan tujuan).

Penelitian ini dilakukan di TK Kartika IX-8 Asrama Yonif Linud 305 Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang, di mana penulis menemukan permasalahan mengenai kemampuan matematika anak dalam konsep berhitung, sehingga penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian di lokasi ini.

TK Kartika IX-8 terletak di dalam asrama TNI AD tepatnya di Batalyon Yonif linud 305, Desa Sirnabaya Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang yang letaknya sangat strategis dan dekat dengan kota di mana kebanyakan siswanya adalah putra putri dari anggota TNI itu sendiri, namun terbuka pula bagi anak-anak sekitar asrama untuk masuk ke dalam TK tersebut.

Penelitian ini dilakukan di kelompok B TK Kartika IX-8, di mana subyek penelitiaannya adalah anak-anak Kelompok B1 yang terbagi dalam empat regu, dimana satu regunya terdiri dari 4 orang anak, dan yang mengikuti permainan tradisional “Gepuk Pole” ini seluruhnya ada 17 orang anak.

#### **B. Pendekatan dan Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Bogdan dan Taylor dalam Lexy J.Moleong (1993:3) menyatakan bahwa “metode kualitatif sebagai metode yang

Bogdan dan Taylor dalam Lexy No. Daftar: 08/PGPAUD/XI/2014
---

menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”.

Dengan demikian pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang paling tepat digunakan dalam meningkatkan matematika dalam konsep berhitung pada anak TK Kartika IX-8 Asrama Yonif linud 305 Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang, melalui penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti memperhatikan fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan, kemudian ditafsirkan dan diberi makna apa adanya dan berdasarkan ciri-ciri tersebut di atas serta sesuai dengan tujuan penelitian. McNiff (1992) menegaskan bahwa dasar utama bagi dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk perbaikan. Kata perbaikan di sini terkait dengan memiliki konteks dengan proses pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah proses investigasi terkendali untuk merumuskan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. (Arikunto : 2008).

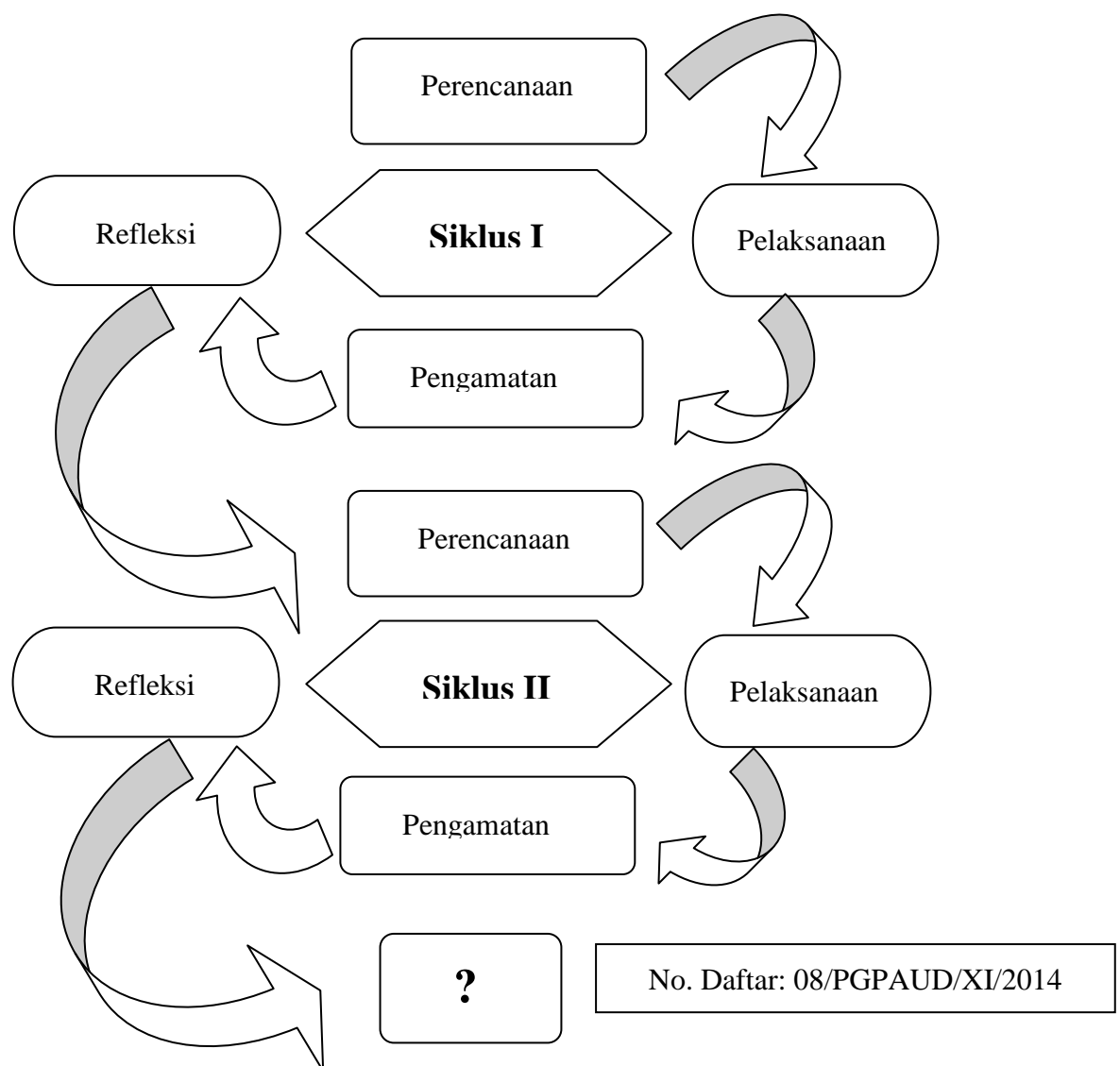
Pada intinya penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. Jadi penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut sangat bermanfaat sebagai upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas.

Model siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Arikunto (2008 : 3) yang terdiri dari : 1) Perencanaan (planning), 2) Tindakan (acting), 3) Pengamatan (observing), dan 4) Refleksi (refelcting).

Sejalan dengan itu Arikunto juga mengungkapkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas terdiri atas empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, empat kegiatan utama yang ada pada siklus yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi yang dapat digambarkan sebagai berikut :

No. Daftar: 08/PGPAUD/XI/2014
-------------------------------

Bagan 3.1  
Desain Penelitian Tindakan Kelas ( Siklus )



Peni Widayati, 2014

*Meningkatkan kemampuan matematika dalam konsep berhitung melalui permainan tradisional "gepuk pole"*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tahap perlakuan yang dilakukan pada siklus, meliputi :

- 1) Tahap Perencanaan (Planning), kegiatannya meliputi peneliti bersama guru membuat suatu rancangan kegiatan pembelajaran yang dituangkan secara tertulis ke dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 2) Tahap Pelaksanaan (Acting), guru sudah mulai melaksanakan kegiatan sesuai rancangan kegiatan pembelajaran yang telah dibuat di RKH langsung di dalam atau di luar kelas sesuai tema yang telah ditentukan.
- 3) Tahap Pengamatan (Observing), adalah observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang dilakukan guru berlandaskan pada indikator yang telah ditentukan terhadap sejumlah anak yang diteliti.
- 4) Tahap Refleksi (Reflecting), adalah tahap penilaian terhadap hasil observasi yang telah dilakukan pada aktifitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Apakah ada peningkatan atau masih belum ada peningkatan sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

### C. Sumber Data

Data yang diperoleh berdasarkan sumber dari subyek penelitian. Sehingga untuk memperoleh data mengenai penelitian yang penulis lakukan maka diperlukan sumber data yang dirasa akan membentangkan informasi ada dua bagian.

*Pertama* sebagai *sumber informasi* yaitu guru yang memberikan data tentang pengalaman yang berkaitan pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika dalam konsep berhitung melalui permainan tradisional “Gepuk Pole” di TK Kartika IX-8 Asrama Yonif Linud 305 Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang.

*Ke dua* sebagai *Sumber Informan*, sumber data lain yang dapat memberikan informasi pelengkap yang berkaitan dengan hal-hal yang tidak terungkap dari subyek penelitian, dan sekaligus sebagai triangulasi untuk menjamin akurasi data.

### D. Teknik dan Instrumen Penelitian

No. Daftar: 08/PGPAUD/XI/2014
-------------------------------

Teknik penelitian data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data di lapangan sesuai dengan masalah yang diteliti dengan teknik sebagai berikut :

Peni Widayati, 2014

*Meningkatkan kemampuan matematika dalam konsep berhitung melalui permainan tradisional “gepuk pole”*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 1. Teknik observasi

Peneliti mengamati secara langsung dalam kegiatan penelitian di lapangan, Kartini Kartono (1996 : 157) menyatakan bahwa “observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala alam dengan jalan pengamatan dan pencatatan”

### 2. Teknik Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama adalah kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi (interviewer) dan sumber informasi (interviewee). Suharsimi Arikunto (1997 : 145) mengemukakan bahwa “wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (interviewee). Wawancara digunakan peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang suatu variabel penelitian”.

### 3. Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi ini merupakan teknik pengumpulan data, di mana dokumen-dokumen berupa dokumen tertulis, kamera foto, maupun elektronik lainnya penulis himpun dan dipilih sesuai fokus penelitian yang dilakukan. Alat bantu dari pengambilan data di sini berupa : 1) catatan-catatan kecil selama proses penelitian, 2) hasil potretan, untuk mendapatkan gambaran yang nyata pada subjek saat penelitian dilakukan, 3) Pedoman wawancara yang berisi daftar pernyataan penting yang harus ditanyak.

### 4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data hasil penelitian akan dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan tiga tahap yang digunakan secara berulang-ulang sejak proses pengambilan data dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan peneliti mengacu kepada model analisis interaktif Miles dan Huberman (1984:23), yaitu:

No. Daftar: 08/PGPAUD/XI/2014

- a. Koleksi Data, pada tahap ini merupakan langkah awal dalam pengolahan data. Dalam mengoleksi data, penulis melakukan observasi, wawancara yang mendalam dengan subyek penelitian dan sumber informasi serta mencari dokumentasi hasil pembelajaran. Hasil observasi, wawancara dan dokumentasi segera dituangkan penulis dalam bentuk tulisan dan analisis.
- b. Reduksi Data, merupakan penelaahan kembali seluruh catatan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. pada tahap ini akan diperoleh hal-hal pokok yang berkaitan fokus penelitian tentang peningkatan matematika anak dalam konsep berhitung melalui permainan “Gepuk Pole”
- c. Display Data, merupakan kegiatan penyusunan hal-hal pokok yang sudah dirangkum secara sistematis sehingga diperoleh tema dan pola secara jelas tentang permasalahan agar mudah diambil kesimpulannya.

## 5. Kesimpulan dan Verifikasi

Pada tahap ini merupakan upaya untuk mencari makna dari data yang dikumpulkan dan memantapkan kesimpulannya dengan cara membercheck atau triangulasi yang dilakukan selama dan sesudah data dikumpulkan. Dengan demikian proses verifikasi merupakan upaya mencari makna dari data yang telah dikumpulkan dengan mencari pola, tema, hubungan persamaan, hal-hal yang sering timbul dan lain sebagainya.

## E. Batasan Istilah

Matematika berasal dari bahasa latin manthanein atau mathemata yang berarti belajar atau hal yang dipelajari (Thing that are learned). Dalam bahasa Belanda disebut weskunde atau ilmu pasti yang semuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika bukan sekedar berhitung tetapi pemecahan masalah atau kumpulan kebenaran dan aturan.

Konsep berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui

No. Daftar: 08/PGPAUD/XI/2014

Peni Widayati, 2014

*Meningkatkan kemampuan matematika dalam konsep berhitung melalui permainan tradisional “gepuk pole”*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di SD.

Permainan Tradisional “Gepuk Pole” adalah permainan daerah dari Jawa Timur yang memanfaatkan aset alam sekitar dan dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan di lapangan ataupun di halaman. “Gepuk” artinya memukul dan “Pole” artinya batang kayu yang akan dipukul. Alat permainan “Gepuk Pole” ini biasanya terbuat dari ranting pohon apa saja yang lurus berdiameter 2 cm. Umumnya menggunakan ranting dari pohon mangga karena kuat dan tidak mudah patah. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2  
Kisi – kisi Instrumen Penelitian  
Meningkatkan Kemampuan Matematika Dalam Konsep Berhitung Melalui  
Permainan Tradisional “Gepuk Pole”

Teknik Pengumpulan Data : Observasi  
Sumber Data : Guru

Sub Variabel	Indicator	Sub Indikator
<b>A. Kemampuan Matematika Anak Taman Kanak-Kanak</b>		
1. Kemampuan berhitung pada permainan tradisional “Gepuk Pole”	a. Menyebutkan lambang bilangan	1) Mengukur panjang batang kayu melalui permainan tradisional “Gepuk Pole” di batu bata (tahap 1) 2) Mengukur panjang batang kayu melalui permainan tradisional “:gepuk Pole” di tangan (tahap 2) 3) Mengukur panjang batang kayu melalui permainan tradisional “Gepuk Pole” di kaki (tahap 3)
	b. Mengenal perbedaan benda sesuai ukuran	4) Membedakan benda berdasarkan uk panjang pendu 5) Membedakan benda berdasarkan uk banyak sedikit
	a. Menyebut	6) Menyebutkan bilangan dari angka 1 –

Peni Widayati, 2014

*Meningkatkan kemampuan matematika dalam konsep berhitung melalui permainan tradisional “gepuk pole”*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	kan lambang bilangan	20 7) Menunjukkan lambang bilangan 1-20 8) Mencocokkan bilangan 1-20 dengan lambang bilangannya 9) Menghitung dua kelompok benda yang digabungkan 10) Menyebutkan bilangan sesuai dengan hasil penjumlahan tertentu 11) Menyebutkan bilangan sesuai dengan hasil pengurangan tertentu 12) Menuliskan angka sesuai dengan jumlah gambar 13) Menunjukkan jumlah gambar berdasarkan angkanya 14) Menghubungkan gambar dengan angka 15) Mengelompokkan gambar dengan jumlah yang sama
B. Media Permainan Tradisional “Gepuk Pole”		
1. Perumusan Tujuan pembelajaran 2. Perencanaan Materi 3. Pemilihan Media /Sumber belajar 4. Penentuan Evaluasi 5. Kurikulum Pembelajaran Yang digunaKan 6. Perencanaan Rancangan Kegiatan Mingguan ( RKM ) 7. Perencanaan Rancangan Kegiatan Harian ( RKH )		

Tabel 3.3  
Instrumen Penelitian  
Lembar Pedoman Observasi Meningkatkan Kemampuan Matematika dalam  
Konsep Berhitung Melalui Permainan Tradisional "Gepuk Pole"

Nama Anak : .....  
Nama TK : .....  
Kelas : .....  
Hari/Tanggal : .....

No	Item Pernyataan	Item
		Perkembangan
		No. Daftar: 08/PG/PA/UD/XI/2014
		ESB BSH MB BB



1	Anak dapat menyebutkan bilangan 1 – 20				
2	Anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-20				
3	Anak dapat mencocokkan bilangan 1-20 dengan lambang bilangannya				
4	Anak dapat menghitung dua kelompok benda yang digabungkan dengan menghitung semua				
5	Anak dapat menyebutkan bilangan sesuai dengan hasil penjumlahan tertentu				
6	Anak dapat menyebutkan bilangan sesuai dengan hasil pengurangan tertentu				
7	Anak mampu menuliskan angka sesuai jumlah gambar				
8	Anak mampu menunjukkan jumlah gambar berdasarkan angkanya				
9	Anak mampu menghubungkan gambar dengan angka				
10	Anak mampu mengelompokkan gambar dengan jumlah yang sama				

Keterangan:

BSB = Berkembang Sangat Baik ( \*\*\*\* ) jika nilai anak 8 - 10

BSH = Berkembang Sesuai Harapan ( \*\*\* ) jika nilai anak 5 - 7

MB = Mulai Berkembang ( \*\* ) jika nilai anak 2 - 4

BB = Belum Berkembang ( \* ) jika nilai anak 0 - 1

No. Daftar: 08/PGPAUD/XI/2014

Peni Widayati, 2014

*Meningkatkan kemampuan matematika dalam konsep berhitung melalui permainan tradisional “gepuk pole”*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu